文 aimerinter 编 苍穹 美编 咕噜

PS4 / PS3		
生化危机0 HD重制版	Capcom	动作冒险
Resident Evil 0 HD Remaster		美版
2016年1月19日	本地1人	对应年龄：15岁以上
下载版售价为PS4/PS3：19.99美元		无对应周边

《生化危机 0》最初计划在任天堂主机 N64 上发售，后来 Capcom 调整战略将"《生化》系列"转移到了 NGC 平台。2002 年《生化 0》作为独占作品登陆 NGC，作为"《生化》系列"历史上最特殊的作品，双人合作、道具遗弃以及无道具箱是它的独特标志，剧情在系列故事线中也是排在最前面的，可以说是一切的开端。此次高清化与2014年的《生化危机 HD 重制版》一样，1080p/30 帧的画面以及类比摇杆的新操作让新老玩家都能轻松上手，而游戏的超高素质代表了传统《生化》最后的辉煌。

系统介绍

操作

本作相对于原版加入了新的 Alternative 控制模式，也保留了 Original 控制模式（即坦克式操作）。推荐使用新的摇杆操作，比较灵活而且自带快速转身效果。

替代模式（Alternative）：对应摇杆的新操作模式，方向键的操作仍然对应 Original 模式。人物的移动方向随视角的变化而变化，向上、下、左、右推动摇杆时，人物就会在屏幕上朝上、下、左、右的方向移动。轻推摇杆走路，重推摇杆跑步。需要注意的是，在视角切换时假如玩家仍然保持着之前的摇杆方向，角色仍会按着之前的方向前进而不是目前的画面方向。如若想调整只能让角色先停下，然后再推对应的方向。

原始模式（Original）：方向键和摇杆都对应旧操作模式。人物的移动方向不随视角的变化而变化，向上、下、左、右推动摇杆时，人物只会以自身的坐标进行前进、后退、左转、右转的动作。平时移动为走路，跑步需要同时按下跑步键。

按键	PS4	PS3
方向键	移动主角色	移动主角色
左摇杆	移动主角色	移动主角色
右摇杆	移动副角色	移动副角色
△	角色间切换	角色间切换
□	菜单栏	菜单栏
○	取消 /（↑ + ○）奔跑 /（↓ + ○）快速转身 /（架构时）上弹	取消 /（↑ + ○）奔跑 /（↓ + ○）快速转身 /（架构时）上弹
×	确定 / 调查 /（架构时）攻击	确定 / 调查 /（架构时）攻击
L1	（架构时）切换攻击对象	（架构时）切换攻击对象
R1	武器架构	武器架构
L2	地图	地图
R2	单独行动 / 两人行动	单独行动 / 两人行动
OPTION/SELECT	游戏暂停	游戏暂停
触摸板 /START	单独行动 / 两人行动	单独行动 / 两人行动

注：以上为系统默认的 A 类型操作，后文也以此操作类型为基准。

难易度

游戏总共有 3 个难度，分别是 Easy、Normal 以及 Hard，以 Normal 为基准，各难度区别如下表。

要素	Easy	Normal	Hard
敌人的 HP	Normal 的 0.6 倍	—	Normal 的 1.2 倍
敌人的攻击力	Normal 的 0.6 倍	—	Normal 的 1.2 倍
弹药、回复道具、墨盒能入手的个数	比 Normal 多	—	比 Normal 少
存档的颜色	蓝	白	红

合作系统

本作特有的 Partner Zapping 系统，无论是战斗、解谜都需要频繁利用到。两名主角 Rebecca 和 Billy 各自的特点如下。

Rebecca Chambers

- HP 较少（隐藏数值为 150）
- 拥有药草合成技能
- 能使用场景中的贮藏药品并调合
- 能进入较狭窄的场所
- 燃烧瓶投掷速度较快

Billy Coen

- HP 较多（隐藏数值为 250）
- 武器架构、射击较迅速
- 手枪射击有会心一击
- 能推动重物
- 能用打火机点火

游戏中请尽量使用 Billy 作为主操纵角色用来战斗、解谜等，让 Rebecca 在安全的地方待机，也可以利用双摇杆同时操作两名角色。

只有当两人处在同一房间时才可以按 R2 键切换单独行动 / 两人行动，假如两人分处两个房间，只能按△间在角色间切换。注意切换团队行动状态必须是静止的状态才行，即如果在跑步中按 R2，角色会停下来叫副角色，这样很容易被敌人攻击到，所以请在确保安全的情况下再切换。

两人一起行动时，假如副角色正被敌人攻击，那么即使主角色离开该房间副角色依然会留在房间中被敌人攻击。在进入一个房间后可以让体力较弱的 Rebecca 留在安全的地方（按 R2 键切换至单独行动），用 Billy 到达出口再按 R2 键切换至一同行动后立刻出门，则可将 Rebecca 顺利带到下一房间。

利用角色的待机和再次一起行动也可以省去一些跑路时间，比如两人来到一个房间取东西，让 Rebecca 留在门口，Billy 取得道具后立刻按△键切换回 Rebecca，再按 R2 键切换至一起行动出门，则能节省很多时间。

游戏菜单

按□键即可呼出游戏菜单，在此状态下两位角色不会被攻击。

Partner：调整副角色的行动。

Map：游戏地图，取得该地区的地图后可全部显示。平时按 L2 键即可调出地图。

Files：查看游戏里取得的文档，总共 29 份。

Options：游戏的选项调整。

搭档（Partner）

游戏的主角色会显示在右侧，左边的副角色菜单可用 L1 键在“行动”和“道具栏”间切换。

副角色的行动分为 Attack（攻击）/ 跟随（Idle），副角色有装备武器的话才会攻击，否则和跟随一样。独自行动（Solo）/ 双人行动（Team）可以在游戏时按 R2 键快速切换。除了在菜单中切换角色（Change）外，也可以用△键快速切换。两个人距离较近时才可以交换道具（Can Exchange）。

地图（Map）

游戏的 5 个舞台（黄道列车→养成所→研究所→工厂→处理厂）共有 5 套地图，收集后地图会全部显示。黄道列车无法返回，养成所和研究所通过天文台连接，研究所和工厂通过缆车连接，工厂和养成所在战胜 BOSS 后通过电梯连接，工厂和处理厂同样通过电梯连接。

灰色房间表示仍没去过的，绿色房间为已经去过的，蓝色房间为目前所在房间；黄色门表示可通过的，红色门为目前锁着的，除了直观显示的梯子和楼梯以外，箭头为升降机；S 表示打字机存档点，红点为武器，蓝点为弹药，绿点为回复道具，黄点为关键道具，橙点为墨盒；红色箭头是 Rebecca,，蓝色箭头是 Billy。

在地图界面 L1/R1 键为放大和缩小地图，只有两种比例尺，L2 键可以呼出菜单选择其他场景的地图，方向键 / 左摇杆选择道具，× 键进入该地区被放置的道具列表，R2 键隐藏外框。

道具栏

两名角色都只有 6 格道具栏，有些武器和道具还会占用 2 个格，在流程中肯定是不够用的，所以要活用放置道具的功能（后文详述）。

Personal 表示两名角色的特殊道具，Rebecca 的是药箱（Medical Kit），Billy 则为打火机（Lighter，流程中需要取得打火机油才能使用）。除此之外此次《HD 版》还加入了换衣箱，在 Personal 菜单按 Switch 就可以切换并选择已解锁的服装进行更换。Equipped 则表示主副角色目前装备的武器。

在物品上按 × 键会出现具体的选项，包括：武器的装备或卸下（Equip）；使用道具（Use）；组合道具（Combine），包括弹药的装填以及 Rebecca 的药草合成；调查道具（Examine），有些道具取得后调查才会拿到真正的关键道具，此外本作的钥匙在拿到后都需要调查才会显示出真名，后文攻略以道具的真名为主；放置道具（Leave），放置后道具会直接扔在地上，可以再次捡起，关于此部分请见后文的“道具放置”说明；交换道具（Exchange），在两人距离较近时才会出现此选项，可将一名角色的某个道具与另一名角色的某个道具互换，或是直接放在另一名角色的空道具格中，交换弹药时，用← / →键调整数量，L2/R2 键则是全部交给 / 全部索要。

道具放置

因为游戏中所有道具都会占用主角本就不富裕的 6 个道具格，所以道具放置是十分必要的。同类弹药只用一个弹药箱所以只占据 1 个格，药草每颗占 1 个格，其他道具基本都占 1 个格。占用两个格的道具 / 武器有：Hunting Gun、Shotgun、Grenade Launcher、Submachine Gun、Rocket Launcher，Hookshot。

每个场景可以放置的物品总数不同，最大为 10 个（场景中原本已存在的物品也算在内）。黄道列车上放置的物品会在到达养成所时转移到第一个场景中。

状态&回复道具

两位主角的 HP 都有 4 种状态（HP 为隐藏数值），此外中毒了还会有 Poison 状态，假若一直不解毒的话 HP 会以 1/ 每秒的速度减少，直至角色的 HP 只剩 1，处于被一击必杀的状态。Fine 和 Caution Yellow 时角色行动为标准，Caution Orange 和 Danger 时角色会捂着肚子，行动变慢。

状态	角色 HP 范围	
Fine	Rebecca	Billy
	150 ~ 130	250 ~ 130
Caution Yellow	Rebecca	Billy
	129 ~ 100	129 ~ 100
Caution Orange	Rebecca	Billy
	99 ~ 40	99 ~ 40
Danger	Rebecca	Billy
	39 ~ 1	39 ~ 1

回复道具分普通药草、合成药草（Rebecca 才能合成）以及急救喷雾剂三种，回复效果以及解毒效果如右表。除此之外，在流程中 Rebecca 还可以获得绿色药剂，这种药剂只有解毒效果。

回复道具	HP 的回复量	解毒效果
绿色药草	50	无
蓝色药草	0	有
合成药草：绿 + 绿	100	无
合成药草：绿 + 绿 + 绿	全回复	无
合成药草：绿 + 红	全回复	无
合成药草：绿 + 蓝	50	有
合成药草：绿 + 绿 + 蓝	100	有
合成药草：绿 + 红 + 蓝	全回复	有
急救喷雾剂	全回复	无

通关奖励&隐藏要素

通关评价

游戏以 Normal 或 Hard 模式通关会出现评价，评价规则及奖励如下表。

通关评价	所需时间	奖励要素
S	3 小时 30 分以内	Rocket Launcher + Submachine Gun
A	3 小时 30 分 ~ 4 小时 59 分	Submachine Gun
B	5 小时 ~ 6 小时 59 分	无
C	7 小时 ~ 8 小时 59 分	无
D	9 小时以上	无

任意难度通关一次解锁水蛭猎人（Leech Hunter）模式和威斯克模式（Wesker Mode）。水蛭猎人需要读取通关存档后选择 Extra，后文会有详细攻略介绍。

威斯克模式

威斯克模式（Wesker Mode）是此次《HD 版》新加入的模式，在游戏标题菜单选 Extras 后就可以看到，难度默认为 Normal，将 Rebecca 的搭档换成了 Wesker，不过 CG 动画中仍然是 Billy。Wesker 的其他能力和 Billy 一样，不过有两个特殊能力。

冲刺（Shadow Dash）：按住○键蓄力然后松开开始冲刺，再次按○键则为停下，冲刺中推摇杆任意方向 + ○键则为变换冲刺方向。

死亡凝视（Death Stare）：用 R1 键架构后原地不动按住□键蓄力然后松开，可从 Wesker 眼部发出激光，总共有 3 段蓄力，蓄的越久威力越大、范围越广。

此模式通关后没有评价系统，不过其他通关 + 水蛭存档所获得的奖励全部可以在这个模式中使用。

特殊服装

前文提到本作的换装直接在菜单栏的衣箱就可以换。Rebecca 的服装分为 Costume 和 T-shirt 两栏，具体参见表格。

日版的 PS3/PS4 数字和实体包含所有 DLC 服装，其他版本需要预购或者购买。除此之外本作还有之前参加官方活动的 T 恤和源源不断推出的与其他厂商联动的 T 恤，在此就不多作说明。

角色	服装
原版服装 Rebecca	S.T.A.R.S 2002、Cowgirl、Leather
原版服装 Billy	Jacket
预购数字版 Rebecca	Cheerleader、Shadow of Fear（T）
预购数字版 Billy	Wolf Force
起源合集 Rebecca	Nurse
起源合集 Billy	Cody
DLC 服装 Rebecca	S.T.A.R.S 1997、Sportswear、N64 Prototype、S.T.A.R.S 1996

流程攻略

下文攻略为一周目完美攻略（难度以 Normal 为准），包括文档的全收集。蓝色字体为文档、绿色字体为武器、红色字体为钥匙和解谜道具。

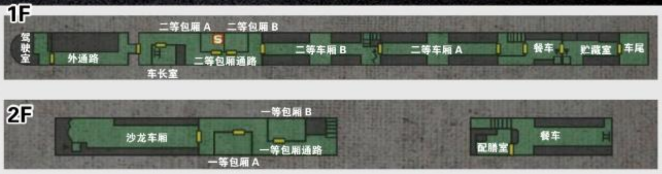
序

1998 年 5 月开始，位于美国中西部的浣熊市小镇迎来了它走向终点的序曲，市区中开始出现奇怪的袭击人类的事件，有很多市民报告有食人的野兽出没，市警局 R.P.D 开始展开调查。

随着不断的调查报告出炉，位于市郊的 Arklay 山区成为袭击事件高发的危险区域。R.P.D 有限的能力不足以应对，于是专门应对特殊事件的 S.T.A.R.S 部队来到了最前线。

1998 年 7 月 23 日深夜，S.T.A.R.S 的 Bravo 小队乘坐直升机前往 Arklay 山区，可是突如其来的机械故障让整个小队被迫降落在漆黑的森林中。在搜查中，小队发现了一辆翻倒的宪兵车辆，车中的两名宪兵已经惨死，而被押送的罪犯 Billy Coen 却不见踪影。队长 Enrico Marini 下令小队散开寻找这名失踪的重刑犯，队中的菜鸟队员 Rebecca Chambers 在搜索中发现了停在铁道上的高级列车 – 黄道号。为了一探列车内部情况，Rebecca 踏上了一段改变她整个人生的不归之旅。

Chapter 1 黄道列车



1. 进入游戏后自动获得**文档 01 Player’s Manual 1+ 文档 02 Court Order for Transportation**。上车的位置是二等车厢 A，向左走进入二等车厢 B 发生剧情后，躲过眼前的丧尸从车厢左侧离开来到二等包厢通路。在二等包厢 B 可以找到补给、色带以及**文档 03 Passenger's Diary**，在旁边的二等包厢 A 可以找到补给、色带以及**文档 04 Investigation Orders**。回到走廊后接着前进，车长室目前进不去，来到尽头后调查尸体可以获得 **Dining Car Key**。发生剧情后躲避跳窗而入的丧尸犬，一路回到最开始的二等车厢 A。

2. 用刚刚取得的钥匙打开右侧餐车的门，选择 Yes 将钥匙丢弃（游戏中出现这个提示就代表此道具今后没用了，直接丢掉即可，可以为道具栏腾出空间，后文不再重复说明）。发生剧情后先拾起楼梯口的**文档 05 Notice To Survivors** 后上楼发生剧情，此时无需恋战，在准备下楼时 Billy 会替 Rebecca 解围。两人开始合作并自动获得**文档 06 Player’s Manual 2**。此时已经可以在两人之间切换，这里选 Billy 作为主操作角色，让 Rebecca 留在车厢内部。Billy 从车厢尾部的窗口来到车顶，走到尽头后调查冒火花的电线后发生剧情跌落至列车 2 层的配膳室。捡起门旁闪光的 **Conductor's Key**，这屋子里也有补给。调查房间内的升降机，将钥匙放进去然后选择 Yes 传送至 1 层。此时切换回 Rebecca 下楼到 1 层，因为之前 Billy 修好了电路，楼梯旁的门已经能进入了。来到餐车 1F，右转尽头取得升降机里的 Conductor's Key，这是车长室的钥匙。

3. 一路返回到之前无法进入的车长室，这里可以取得黄道列车的地图、绿草、红草以及**文档 07 Note from Conductor**。按下墙上的按钮后从梯子爬上，从沙龙车厢来到一等包厢通路，门口右侧有关键道具 **Ice Pick**，进入走廊里的一等包厢 A，可以取得**武器 Hunting Gun** 以及弹药。返回沙龙车厢迎战 BOSS。

BOSS 战 · Stinger

站在最后面门的左边（对方的毒针穿刺攻击不到），使用猎枪架构朝下等大蝎子靠近对着头部猛轰即可，在 Normal 和 Hard 难度下可能还需要手枪。BOSS 的攻击方式为钳子挥动、本体冲撞、毒针穿刺以及即死攻击（HP 低于 100 时），杀伤力较大。Rebecca 体力较低，打它的时候需要小心。给予 BOSS 致命一击时，如果与蝎子距离较近的话，它猛挥钳子的垂死挣扎会攻击到玩家。

4. 出门再进门，蝎子的尸体就不见了，在远处的地上可以捡到 **Panel Opener**。从梯子爬下回到车长室，在衣柜里可以捡到 **Briefcase**。一路返回至餐车，利用升降机将 Ice Pick 传送给 Billy，他就可以用这个道具打开锁着的门了。

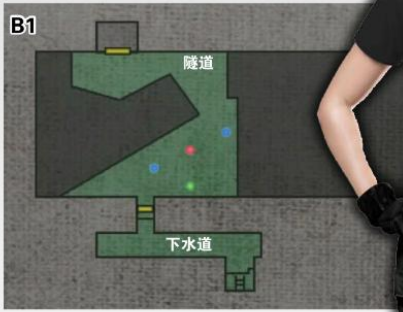
5. 下楼同 Rebecca 汇合，餐车另一侧的门被反锁，利用 Panel Opener 打开旁边的地道来到贮藏室，消灭 2 只丧尸犬后在另一侧的门旁可以捡到 **Gold Ring**，对其选择组合指令并安到 Briefcase 上。

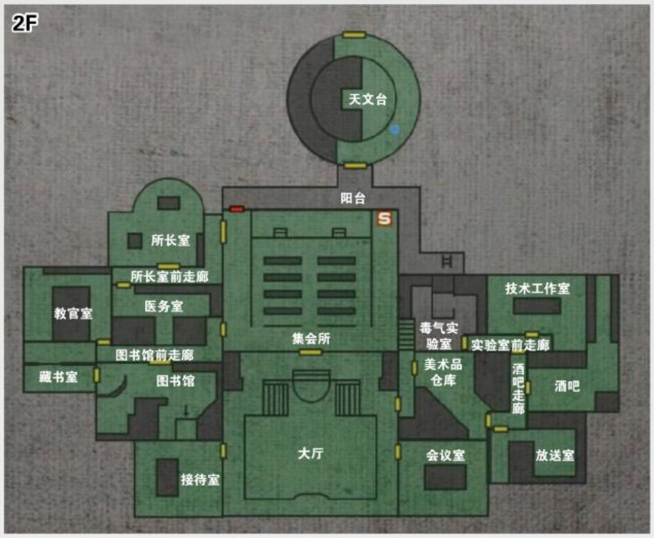
6. 出门来到车尾，此时需要双人解谜，一人站在墙上的绳钩枪处，另一人则站在对角的开关处，先拉下开关然后切换至另一个人取下绳钩枪 **Hookshot** 以及**文档 08 Hookshot Operator's Manual**。

7. 二等车厢 B 门旁有一个打开的窗户，在这里使用 Hookshot 就可以爬上车顶，再从破掉的洞口跳下来到一等包厢 B，消灭丧尸后取得柜子里的 **Jewelry Box**，选择调查指令可打开它获得 **Silver Ring**，再将其与 Briefcase 进行组合后公文包就打开了，获得 **Blue Keycard**。出门下楼与同伴汇合后继续前进至二等包厢通路，在第一次碰到 Billy 的地方对着锁着的电子门使用 Blue Keycard，发生剧情后进门，穿过外通路后来到驾驶室。自动获得**文档 09 Brake Operation Manual**。

8. 剧情过后需要一人留在驾驶室，另一个人去车尾，此时想看完整剧情的话推荐使用 Rebecca，离开之前千万记得拿起驾驶室里的 **Magnetic Card**。倒计时 3 分 30 秒开始，尽量躲避途中的丧尸不要恋战来到车尾。在取得 Hookshot 的车尾对操纵盘使用 Magnetic Card，需要输入 10 个数字，使数字之和等于屏幕上显示的数字（有 3 种可能：36、67、81），比如 67=7×9+4×1。输入完毕后自动切换至驾驶室的同伴，同样的解谜方法，不过这次屏幕上不会显示已经输入数字的总和，还是使用 A×9+B×1 这种算法就可以轻松解开。发生紧急刹车剧情，黄道列车篇结束。

Chapter 2 养成所





1. 两人来到安布雷拉的干部养成所，之前在列车上放置的道具都会转移到这个隧道。无视复活的丧尸出门进入下水道，从另一侧爬梯子进入养成所。剧情结束后下楼到大厅 1F，这里有道具补给，之后进入东侧的餐厅。厨房目前进不去，从北侧的门来到锅炉房，左侧的通路被蒸汽挡住，从右边走进入储藏室。这个屋子的丧尸挡路，建议消灭掉，在房间深处可以找到**武器 Shotgun**，这把枪的威力和猎枪是一样的，不过装弹量为 7、远胜于猎枪。在货架上还能取得 **Black Statue**。

2. 原路返回 1F 大厅，上楼来到 2F 大厅。进入西侧的接待室，在桌子上可以捡到**文档 10 Notice to All Staff**，在打开的柜子中取得 **Crank Handle**。无视破窗的乌鸦出门来到集会所，在中间靠左的长凳上可以获得**文档 11 Regulations For Trainees**，之后从西南角的门来到图书馆前走廊，穿过走廊中的门进入图书馆，桌子上可以取得养成所的地图。让 Rebecca 站在升降机上待机，用 Billy 将 Crank Handle 安到旁边的装置上，转动把手将她送上至 3F 的时钟机械室（这

个升降机只能用这 1 次）。

3. 躲过屋子的爬虫后出门来到 3F 庭院，这里有大量药草（视难度而定）和乌鸦，进入另一个门来到饲育室，从右边的楼梯下去打开尽头反锁的门回到 2F 大厅，切换回 Billy 与 Rebecca 汇合后进入东侧的美术品仓库。这里有 2 只爬虫，最好消灭然后取得**武器 Grenade Launcher** 以及 **White Statue**。

4. 上楼回到饲育室，选择单独行动模式，用 Billy 调查把手将铁笼摇起，切换至 Rebecca 下去拾起 **Fire Key**。发生剧情后开始 BOSS 战。

BOSS 战 · Centurion

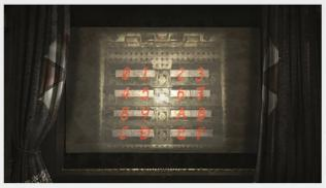
大蜈蚣身长 10 米，主要弱点在头部和腹部。平时 BOSS 在爬行的时候注意躲避，小心它的尾巴也会甩动。当 BOSS 处在 Billy 面前会将身体挺起，此时用霰弹枪架构后朝上打它头是最有利的，不过也要小心对方突然下扑。榴弹枪也是个不错的选择，因为榴弹的攻击力与距离无关。此战不会伤到 Rebecca，不过要注意有隐藏的 3 分钟时限。

5. 战胜蜈蚣后来到 1F 的餐厅，用 Fire Key 打开厨房的门，在一个桌子上可以找到 **Light Fluid**，将其与 Billy 的打火机组合后终于能点火了。返回 2F，在图书馆前走廊尽头用 Fire Key 打开锁着的门来到教官室。用 Billy 推小桌，拐角处从桌子上翻过，打开灯的开关，之后接着将小桌推到鹿头下，爬上桌子后取得 **Iron Needle**。旁边的办公桌上有**文档 12 Assistant Director' s Diary**。

6. 来到图书馆，用 Billy 使用打火机点燃油灯，藏书室锁着的门就会打开了，旁边可以获得 **Microfilm A**。进入藏书室，消灭挡路的丧尸后爬到上层，推开书架获得 **Book Of Good**，调查并转动书籍至开口侧确认，获得 **Angel Wings**，将其与 White Statue 组合获得完整的 **Statue of Good**。

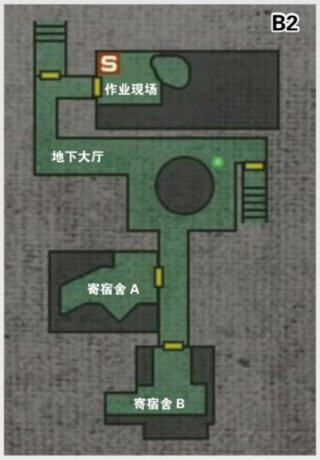
7. 在大厅 2F 集会所门口的天枰上使用 Statue of Good，之后按“饲育室→3F 庭院”的顺序回到时钟机械室，对着大钟使用 Iron Needle，将时间调至 08:15（Hour Hand 为时针，Minute Hand 为分针），钟声响起，镜头会切换至两扇被打开的门。返回到大厅 2F 后进入东南角刚刚被打开的会议室，桌子上有**文档 13 A Verse of Poetry**，壁炉上可以捡到 **Microfilm B**。

8. 下楼到大厅 1F，进入西南角的门来到司令室前走廊，这里的厕所里可以捡到些补给，但也会遭遇水蛭丧尸。进入走廊尽头时钟之谜打开的门来到司令室，对着放映机使用 Microfilm A+B 可以拿到**文档 14 Microfilm Image**，同时获得 **MO Disk**。此时养成所开始出现水蛭丧尸，它有个变身过程，可以趁机溜过去。返回 2F 的集会所，在讲台处使用 MO Disk 后提示输入密码，按照之前 Microfilm Image 提供的座位号，让两人分别站在桌前，按下一个按钮后立刻切换至另一个人按下另一个按钮。



9. 成功输入密码后西北角拦路的两个盔甲就会将剑抬起（同时 1F 大厅的门以及天文台的门也会打开，目前暂时不用去），进入后来到所长室前走廊。右手边的所长室里有一个棋盘之谜，这个屋子也有火焰弹。将屋子内的大棋子摆成桌子上的棋局即可（推错会喷出毒气，中毒后可到所长室对面的医务室找蓝草或绿色药品解毒）。成功后小棋盘机关抽屉打开，拿到 **Book Of Evil** 以及**文档 15 Marcus' Diary 1**，调查 Book Of Evil 并转到侧面后获得 **Black Wing**，与 Black Statue 组合获得完整的 **Statue of Evil**。对面的医务室有本作的特色道具 **Green Chemical**，除了能解毒以外之后的解谜也要用到，记得让 Rebecca 用药箱采集，病床上还有**文档 16 First Investigation Unit Notes**。回到大厅 2F 的天枰处使用 Statue of Evil，画像上升暗道打开，向养成所的 B1 进发。

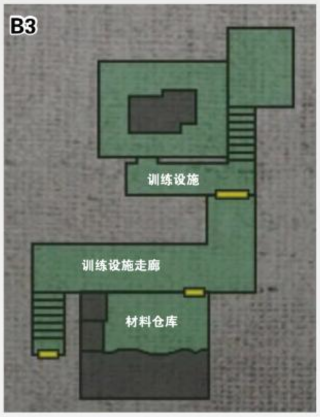
10. 监控室前走廊有 3 只蜘蛛，交手时尽量避免中毒，进入



尽头的木门。监视室内有**文档 17 Correctional Institute Inmates List**，还有地下部分的地图。准备妥当后进入旁边的监禁室，调查通风口后 Billy 会把 Rebecca 推上去。到达另一侧的拷问室，在铁门附近可以捡到**文档 18 About the Power Regulator**，根据提示将屋子中的电压调节装置调至 70，解法为从左到右：Up、Up、Down、Up、Up。 此时养成所的变异猩猩都被放出来了，发生剧情后需要用 Billy 去营救 Rebecca，有隐藏的 5 分钟时限。一路返回至养成所 1F，从东侧的餐厅进入之前的锅炉房，此时蒸汽已经关上了可以通过，这里有大量的药草。来到 B2 的地下大厅，解决所有变异猩猩后进入走廊尽头东侧的作业现场，成功营救 Rebecca。剧情结束后出门进入不远处拐角的门，来到养成所 B3。

11. 训练设施走廊中有 2 只大蜘蛛，先进入拐角处的门来到材料仓库，躲开正在进食的变异爬虫取得 **Locker Key**。出门后进入前方的铁门来到训练设施，上楼对着屋子角落的铁柜使用 Locker Key，取得 **Duralumin Case**，调查箱子得知密码是 385，输入后取得 **Handgun Parts**，这个组件可与两位角色的任意一把手枪组合获得**武器 Custom Handgun**（射速、威力提高，爆头率翻倍），屋子中也有大量弹药（视难度而定）。

12. 选择一名角色（推荐用 Billy）下楼，另一位在楼上待机。先用 Rebecca 在楼上操纵机械（选择 L），Billy 可以取得硫酸弹。来到另一侧后，接着用楼上的 Rebecca 操纵机械（选择 L），

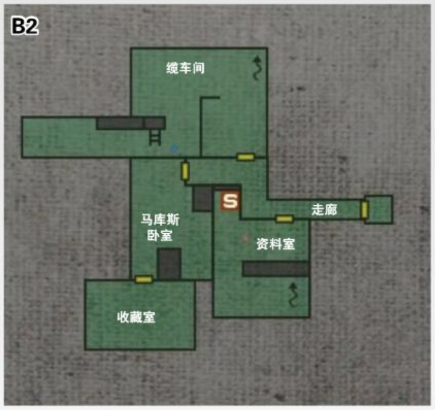


Billy 走到尽头后按下红色开关，两只猎杀者现身，消灭后闸门方可开启，取得牢笼里的 **Water Key**。与 Rebecca 按原路返回至 B2 的地下大厅，动物之谜的解法是用打火机依次点燃鹿、狼、马、虎、蛇、鹰 6 个雕像。

12. 机关门开启后继续前进，在右侧的寄宿舍 A 的壁炉中可以取得 **Unity Tablet**。走廊尽头的寄宿舍 B 门口的餐桌上有**文档 19 Management Trainee's Diary**，务必取得。至此养成所地下部分探索完毕，返回至 2F 的美术品仓库，用 Water Key 打开锁着的门。来到酒吧走廊后进入旁边的门，放送室里有水蛭丧尸，快速跑过它取得架子上的 **Vise Handle**。出门躲过另一个水蛭丧尸来到酒吧，让 Billy 弹钢琴后暗门打开，Rebecca 进入取得暗室中的 **Battery**。门关上后再弹一次钢琴就出来了，出门无视水蛭丧尸进入画面上方的门。

13. 实验室前走廊右侧的屋子是技术工作室，在工作台使用 Vise Handle 可以获得 **Obedience Tablet**。走廊左侧的毒气实验室里只有补给，一旦进去返回时还会碰到水蛭丧尸。一路返回大厅 1F，从南侧的大门出去来到室外，在右侧的电池盒处使用 Battery，升降机运送下一个木箱，将木箱推至断桥上一个石柱下，爬上箱子可以获得 **Discipline Tablet**。现在 3 块石板都集齐了，带上 Hookshot 来到 3F 饲育室进入北边的铁门前往天文台，下梯子后将 3 块石板安上，养成所部分结束。（此时 3F 天文台会降到 2F，通向 2F 的阳台。）

Chapter 3 研究所



1. 走过石桥看到一间礼拜堂，用一名角色（推荐用 Rebecca，不过假如想拿到奖杯 That's Officer Chambers to You 则需要用 Billy）踩住右边亭子左上角的机关，这样礼拜堂的大门就会打开了。礼拜堂右侧可进入单间，整理武器和补给（Easy 和 Normal 难度下有火焰弹），出门后迎来 BOSS 战。

BOSS 战 · Infected Bat

大蝙蝠始终会飞在空中，虽然本作有锁定功能，不过盲目开枪只会浪费弹药。找到广阔的视角后正面对准 BOSS，等它俯冲下来后再按 R1 架构。5 发火焰弹就可以解决这个 BOSS，但是击中它 2 次后它就会召唤出小蝙蝠（这里涉及到奖杯：Winged Spawn of Satan，请先阅读奖杯攻略部分），小蝙蝠攻击力不高并且 HP 极低，不过很容易干扰主角的行动。

2. 击败 BOSS 后让 Billy 进入礼拜堂，游戏会提示房顶有破洞，此时使用 Hookshot 就能爬上屋顶。从另一侧的梯子爬下，拉下电闸使电梯运作，打开反锁的铁门后叫上 Rebecca 一起坐电梯到研究所 B2。进入走廊左侧的门来到资料室，桌子上可以取得**文档 20 Marcus' Diary 2**，让 Rebecca 在屋子一角处使用 Hookshot（镜头会显示天棚的破洞）来到 B1 的研究准备室，在一个转椅上可以取得**文档 21 Laboratory Manager's Diary**，在有容器的过道躲过水蛭丧尸后取得装置内的 **Leech Capsule**，之后拿到门口的研究所地图后出门。

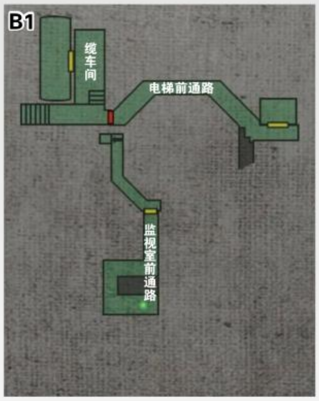
3. 出门后看到画面下方的按钮，调查后楼下挡路的墙就会升起，道路打通的同时也放出一只水蛭丧尸。顺着走廊继续前进，进入尽头的门，再进入对面的手术室。这个屋子里也有 **Green Chemical**，假如之前在养成所忘记拿或者用掉了可以在此补给，屋子的角落还有**文档 22 Investigator's Report**。出门回到马库斯研究室，这里有两只装死的丧尸，小心不要碰到它俩，桌子上可以取得**文档 23 Leech Growth Records**。在角落的密封罐中取得 **Red Chemical**，根据游戏的提示选 Yes 与 Green Chemical 组合成 Stripping Agent，再将药箱中的 Stripping Agent 与 Leech Capsule 组合就可以获得 **Blue Leech Charm**。

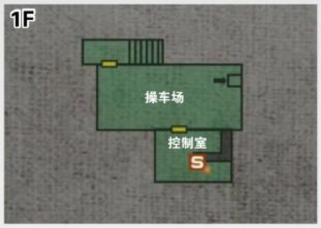
4. 在手术室的门口有个货物升降机，将 Blue Leech Charm 传送下去切换至 Billy 拿到它。出门解决水蛭丧尸后，在尽头使用 Blue Leech Charm 来到马库斯卧室。在一个骷髅模型旁边调查获得 **Input Reg. Coil** 以及**文档 24 Old Photograph**。之后进入旁边的收藏室，取得雕像上的 **Green Leech Charm**。回到资料室将 Green Leech Charm 传送给 Rebecca，拿取后就可以用它打开手术室南侧的停尸房。

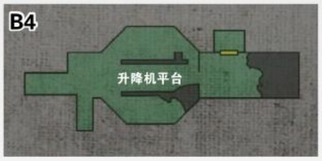
5. 停尸房的深处有个药品车，旁边有 **Sterilizing Agent**。回到马库斯研究室，在毒气室外面的装置上使用 Sterilizing Agent。毒气消失后进入快速拿取 **Breeding Rm. Key**，无视醒来的丧尸们出门到走廊，用钥匙进入对面的饲育室。

6. 这里有两只猎杀者，以 Rebecca 的体力被攻击到必定没什么好下场，建议换强力武器尽快解决掉。一堆小笼子旁边有**文档 25 B.O.W. Report**，在角落的铁笼里可以捡到 **Dial**。之后返回手术室将 Dial 传送给 Billy。Billy 拿到后出门在走廊打不开的铁门那里使用 Dial，密码为 4863。缆车间里有一个电闸，拉下后切换至 Rebecca，从手术室出来经过马库斯研究室再出门，进入走廊旁边的门来到缆车间，下梯子与 Billy 汇合。在地上可以捡到 **Output Reg. Coil**，在房间的东北角再次使用 Hookshot 来到控制室，此时就可以永久扔掉 Hookshot 了。将 Input Reg. Coil 和 Output Reg. Coil 都安到控制台上后电力恢复，打开反锁的门下楼，将强力武器和补给（尤其是 Magnum 的子弹）交给 Rebecca，要登上缆车时发生剧情，Billy 暂时离队。Rebecca 从梯子爬上返回控制室，将地上的 Output Reg. Coil 捡起重新装上，电力再次恢复。进入缆车在一个军人的尸体上取得强力**武器 Magnum**，拉下电闸缆车开动，研究所篇结束。

Chapter 4 工厂







1. 下车后所处位置为工厂 B1，捡起两颗绿草后上楼梯进入右边的门，来到 1F 的操车场（熟悉的 2 代场景）。坐升降梯到下层 B1，进门来到监视室前通路，在尽头取得 **Up Key**，回去时会出现两只猎杀者，第一只会先嘶吼一下，这是躲过它的时机，第二只则会直接挡住去路。坐升降机上去进入另外一个门，依然是 2 代熟悉的场景——控制室，这里有补给以及工厂的地图。在控制台使用 Up Key，升降机平台就升上来了。出门调查平台上的控制板来到工厂 B4。

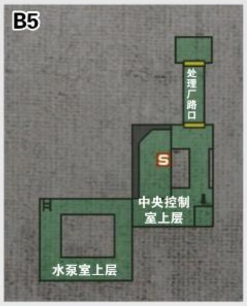
2. 走到西侧的电梯门口发生剧情，之后捡起地上的 **Elevator Key**。准备好武器和补给后，到场景东侧的电梯，对着闪光的按钮使用钥匙，发生剧情后 BOSS 战开始。

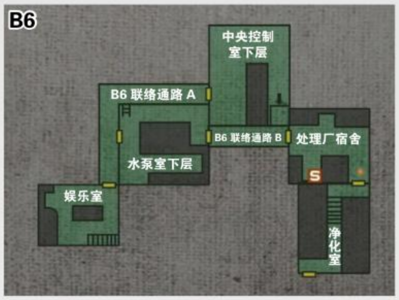
BOSS 战 · Proto Tyrant 1

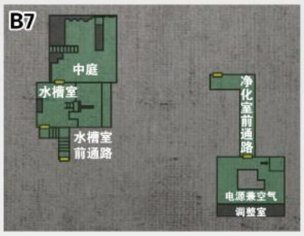
虽然加入了新的摇杆操作，不过由于视角有限，离远了依然很容易被暴君的冲刺攻击伤害到。建议战前就换上 Magnum，剧情结束后立刻给它一发。Magnum 打暴君一定会出现硬直，它会蹲下一点然后再次站起，一直保持在它的正面，打一枪等它重新站起后再次架构，找好节奏可以直接连死。需要注意的是 Magnum 装弹量是 8 发，无论什么难度都无法在一个弹夹内将它击败，所以打完第 8 枪时应立刻到菜单里上弹。被暴君攻击到后也请果断补血，Rebecca 扛不住几下它的攻击。

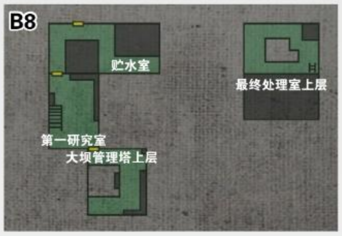
3. 暂时击败暴君后电梯也到了。进去后目前处在 LV.3；LV.1 是返回养成所火车撞毁的隧道；建议先回到 LV.2、即工厂 B1 的电梯前通路，门口有 Magnum 的子弹，再往前走有猎杀者，里面还有红草 + 绿草，打开反锁的门可以回到之前刚下缆车的地方；乘坐电梯选择 LV.4 来到处理厂，工厂篇结束。

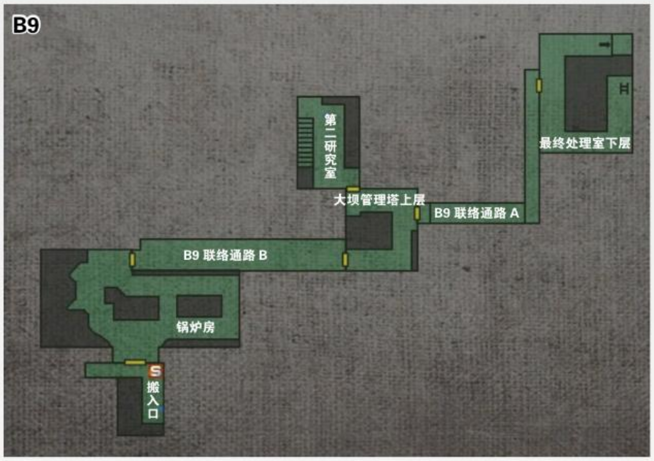
Chapter 5 处理厂









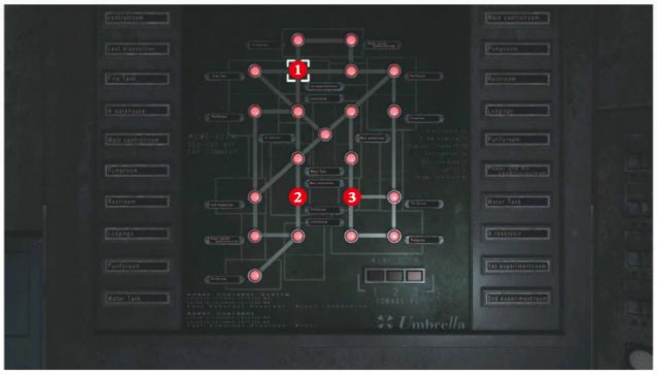


1. 剧情结束后，先要恢复处理厂的电力才行。目前所处楼层为处理厂 B5，过桥来到中央控制室，按下图顺序调查几个红灯后电力恢复。坐升降机到 B6，走个 U 字弯躲避丧尸捡起红草 + 绿草后立刻出门。

2. 在 B6 联络通路 A 里有水蛭丧尸，快速跑过进入走廊尽头的门。娱乐室里有处理厂的地图，下楼来到 B7 的中庭，进门路过水槽室，出门下楼来到 B8 的贮水室找到 Billy。剧情结束后返回 B7 的水槽室，这里需要双人合作推箱子解谜，Rebecca 在上面操纵机关，Billy 到下面推箱子，步骤如下：

①将灰色的铁箱往右推至如图 1，然后让 Billy 站在上面；切换至 Rebecca 操纵闸门向右转（Rot.R）。

② Billy 将铁箱推至如图 2。



③ Billy 将左边的木箱推至如图 3，然后站在中间的木箱旁待机；Rebecca 操纵闸门向左转（Rot.L）。

④ Billy 将中间的木箱推至如图 4；Rebecca 操纵闸门向右转（Rot.R）。

⑤ Billy 将两个木箱推至屏幕下方，如图 5 与已经在那里的木箱排成一排，之后从梯子爬到上层；Rebecca 操纵闸门向水槽注水（Fill/Drain）。解谜完成，经过木箱子桥来到对面取得 **Handle**。

3. 上楼回到 B6 的联络通路 A，迅速跑到走廊中的门使用 Handle 进入水泵室下层，左转爬梯子来到 B5 的水泵室上层，用 Rebecca 取得 **Red Chemical**，在一个角落里还能捡到**文档 26 Investigator's Report 2**，这里也有绿草。回到下层解决挡路的丧尸后，出门经过 B6 联络通路 B（注意有 2 只猎杀者）来到处理厂宿舍。这里有大量的补给，一个下铺还有**文档 27 About Battery Fluid**。从旁边的门来到净化室，下楼进门到达 B7 的净化室前通路，这里有一定几率会出现大青蛙。走过铁桥来到电源兼空气调整室，先右拐在前方可以捡到**文档 28 Treatment Plant Manager's Diary**，坐东北角的升降机到B9的最终处理室下层，整理装备准备迎战 BOSS。

BOSS 战 · Proto Tyrant 2

再度与暴君交手，推荐用 Billy 打，Rebecca 可以给她一把武器辅助，不过说实话她挺碍事，还会破坏 Billy 的节奏。假若不想拿用 Rebecca 击败全 BOSS 的奖杯，这里可以直接用 Billy 单独上阵。打法和第一次没太大区别，用 Magnum 或 Shotgun 持续输出。由于场地狭窄就不要和 BOSS 兜圈子了，即使被攻击也要继续正面和它打。与 BOSS 单挑还可以采用“道具放置大法”，即先扔一个道具在地上，当暴君出现下蹲的准备动作时调查，利用捡道具的无敌时间回避攻击，这样就可以轻松无伤躲过了。

4. 胜利后按下按钮，从梯子爬上来到B8的最终处理室上层，捡起 **Motherboard**。下梯子让 Billy 留在这里，操纵 Rebecca 坐升降机回到 B7 的电源兼空气调整室，在房间西侧的装置上使用 Motherboard，传送过来一个运货箱，由 Rebecca 钻进去。传送至 B8 的水坝管理塔上层，下来后往前走一段可以捡到硫酸弹，调查屋子内的控制台，令水位下降会出现新的通路。出门在第一研究室有一只爬虫，杀死它后在房间内取得 **Blue Medical**，和之前拿到的 Red Medical 合成 **Sulfuric Acid**，再与旁边电脑桌上的 **Industrial Water** 组合，获得 **Battery Fluid**，最后下楼到

[illegible]开 Blue [illegible]门回到[illegible]通路→[illegible]中庭，让[illegible]然后用[illegible]操纵叉[illegible]**Keycard**。

[illegible]理塔下[illegible]Keycard[illegible]联络通[illegible]um 的子[illegible]房迎战[illegible]

BOSS 战 · Queen Leech 1

此战务必速战速决，假如之前有组合燃烧瓶的话会派上很大用场。用 Billy 做肉盾，同时活用右摇杆调整 Rebecca 的位置。水蛭女王没什么死角，在 HP 削减一半后背后还会伸出触手，即使绕到它身后也会被攻击到。与 BOSS 保持中距离算是较理想的位置，至少不要被它抱在怀中，左手两连抽不太好躲，右手的攻击看准时机容易躲开。背后出现触手后战法没什么区别，假如 Rebecca 不小心被它抱在怀里务必尽快替其解围。整个场地是个“日”字型，位置不好要及时调整。不过也还是要为下一战留一些弹药。

7. 战胜 BOSS 后可以取得 **Shaft Key L**（金色的）和 **Shaft Key R**（银色的），操纵两人在钥匙插口站好一起使用。来到搬入口，这里有草药和弹药补给，以及最后的存档点。准备好后两人登上电梯迎接最终决战！

BOSS 战 · Queen Leech 2

最终 BOSS 战分两个阶段，时限 5 分钟。第一阶段让两位角色站在 BOSS 的两侧，玩家操纵 Rebecca 让 Billy 不动即可。BOSS 的攻击分为尾巴攻击、喷毒液、正面攻击，当两名角色 HP 低于一定程度时还会发动即死攻击。相对来说尾巴攻击伤害较小，所以让 Rebecca 站在它的后方或侧方比较合理。此时不要吝啬弹药了，火焰弹、硫酸弹甚至燃烧瓶对它都是有特效的，所以让 Rebecca 用 Grenade Launcher，Billy 用 Magnum 即可。出现剧情后自动获得**文档 29 Gate Operation Manual**（到此总共 29 份文档收集完毕）。

战斗进入第二阶段，操纵角色强制为 Billy，要保护 Rebecca 去开 4 个阀门（顺序为西南、西北、西、东南）。这个时候 Billy 的武器可以换成 Shotgun 或者 Custom Handgun，以防万一给 Rebecca 留些强力回复道具。开始后 Rebecca 就会去开就近的西南阀门，此时要用 Billy 将 BOSS 吸引至东南，并不用连续开枪，只要保证 BOSS 一直被 Billy 吸引就可以。Rebecca 每开一个阀门，BOSS 都会将注意力转移至她，此时再开枪攻击它一下再次吸引注意力。当 Rebecca 顺利到达西阀门后，Billy 就可以将 BOSS 引至已经打开的西南阀门了。此时只要和 BOSS 周旋等待 Rebecca 开启后 3 个阀门即可。战胜 BOSS 后故事模式的流程就全部结束。

尾声

因为天棚的打开，天性怕光的水蛭女王被阳光赶到了阴影处，而 Rebecca 在角落发现了一把沙漠之鹰，用它来解决水蛭女王再正确不过。接到手枪的 Billy 对水蛭女王射出了最后的一发子弹，伴随着强烈的旋转这颗子弹贯穿了水蛭女王的身体，它嘶吼着掉进了深坑中。

随着倒计时的结束，马库斯一生的梦想和复仇也灰飞烟灭了。经历了噩梦般一晚的 Billy 和 Rebecca 顺利逃到了远处的一个山坡上，旭日已经升起，新的一天到来。Billy 解脱般地将手铐摘下并扔出，筋疲力尽地瘫坐在地上。而 Rebecca 则看到了之前 Enrico 队长和她提过的 Arklay 山区的神秘洋馆，目光坚毅的她准备同 Bravo 小队的其他队友在那里汇合。是时候分道扬镳了，Rebecca 趁 Billy 不备将他的狗牌摘下，因为对于军人来说，狗牌被别人拿走即代表了死亡，知道事情真相的 Rebecca 可以尽微薄之力协助 Billy 今后的逃亡而做出一份官方死亡证明报告。

不知道该怎么告别的 Rebecca 敬了一个军礼，而 Billy 也庄严地作出了他身为军人最后的一次军礼以回应。Rebecca 离开了，身后的 Billy 对着她伸出了大拇指，感激以及敬佩之情难以言表。而 Rebecca 则会踏入一个新的恐怖地狱……

水蛭猎人模式

玩法说明

在通关一次后就会解锁，本模式的难度和通关存档的难度保持一致，而完成模式所获得的奖励也只能在对应的通关存档（或威斯克模式）中使用。

水蛭猎人模式的目的是在养成所里尽可能地回收水蛭模型（以下简称水蛭）。场景中有两种颜色的水蛭：绿水蛭、蓝水蛭各 50 个，总共 100 个。绿水蛭由 Rebecca 收集，蓝水蛭由 Billy 收集。每 1 ~ 10 个水蛭占 1 个道具格，比如收集了 12 个绿水蛭，那么 Rebecca 的道具栏就会被 10+2 的水蛭占据 2 个道具格。水蛭不可以作为道具放置在地上，一旦拿到就会一直在道具栏里。

Rebecca 和 Billy 的初期装备都是：手枪（15 发子弹），手枪子弹 ×200，急救喷雾剂。本模式中水蛭的位置以及道具、弹药、枪械的分布在 5 种配置中随机生成，而敌人的配置则是固定的。养成所分 B1、B2、B3，1F、2F 和 3F 六层。除了 1F 的厨房、2F 的教官室需要 Fire Key 进入以及 2F 集会所西北角的小门需要先从阳台那边开锁以外，所长室、3F 庭院、时钟机械室不能进入，其他房间可随意进入。

完成评价及奖励

任一角色死亡游戏便宣告结束且不计算评价，收集一定水蛭后从 1F 大厅的大门出去则算完成游戏，具体评价和奖励如下。

收集水蛭总个数	评价	奖励
100	A	故事模式中所有武器变成无限弹
90～99	B	Magnum Revolver
60～89	C	Hunting Gun（无限弹）
30～59	D	Handgun（无限弹）
0～29	E	Submachine Gun 弹夹

敌人配置

游戏中最开始有105个敌人，各种类总数配置如下。

敌人的种类	总数
丧尸	41
正在爬的丧尸	1
趴在地上不动的丧尸	11
水蛭丧尸	5
乌鸦	4
爬虫	8
蜘蛛	8
猩猩	4
猎杀者	23

在水蛭收集总数达到 90 个后，在以下 7 个场景中还会出现新的敌人。

出现场所	敌人的种类
2F–阳台	丧尸×4
2F–图书馆前走廊	丧尸×3
1F–厨房	丧尸×2
2F–所长室前走廊	丧尸×
B1–监控室	丧尸×4
B2–地下大厅	丧尸×5
B3–材料仓库	爬虫×1

敌人、道具、水蛭的分布

前文提到，水蛭猎人总共有 5 种配置，配置可以从初始大厅 1F 的药草颜色和水蛭模型来判断。道具和武器有 2 种配置：绿 + 绿为①，Submachine Gun + Grenade Launcher Acid 作为强力武器出现；绿 + 蓝为②，Magnum + Grenade Launcher Flame 作为强力武器出现。水蛭的配置则有3种，分别是：蓝蓝绿为 A，绿绿蓝为 B，绿绿绿为 C。而最终配置则为以上道具和水蛭模型的组合，即：①A、①B、②A、②B、②C。下表列出 5 种配置情况下的具体道具、水蛭和敌人的分布，方便玩家攻克难关。

配置①A

1F				
房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
大厅	绿草 ×2	—	2	1
司令室前走廊	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
司令室	绿草 ×2、蓝草 ×1	—	0	0
厕所	手枪子弹 ×30、冲锋枪弹夹 ×50%	水蛭丧尸 ×1	0	0
餐厅	小刀	丧尸 ×3	0	2
厨房		丧尸 ×2（水蛭 90 个后出现）	3	4
锅炉房	—	地上的丧尸 ×2	1	2
储藏室	绿草 ×1	猎杀者 ×4	0	2
2F				
房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
大厅	—	—	1	1
接待室	自带 15 发子弹的手枪	乌鸦 ×4	0	2
图书馆前走廊	—	猎杀者 ×3、丧尸 ×3（水蛭 90 个后出现）	4	4
图书馆	—	丧尸 ×2	2	3
藏书室	手枪子弹 ×30	丧尸 ×2、地上的丧尸 ×1	0	3
教官室	—	地上的丧尸 ×4	4	0
所长室前走廊	—	猎杀者 ×3、丧尸 ×3（水蛭 90 个后出现）	3	2
医务室	自带 8 发子弹的改造手枪	丧尸 ×4	1	0
集会所	小刀	—	2	2
阳台	—	丧尸 ×4、丧尸 ×4（水蛭 90 个后出现）	3	3
毒气实验室	自带 2 发榴弹的榴弹发射器	猎杀者 ×2	2	0
实验室前走廊	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
技术工作室	—	丧尸 ×4、地上的丧尸 ×1	2	2
美术品仓库	—	爬虫 ×2	1	2
酒吧走廊	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
酒吧	红绿合成草药	地上的丧尸 ×3	0	3
放送室	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
会议室	—	丧尸 ×5	3	1
3F				
房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
饲育室	火焰弹 ×1	爬虫 ×4	3	0
天文台	—	丧尸 ×3、地上的丧尸 ×1	4	0
B1				
房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
隧道	—	猎杀者 ×5	0	1
下水道	自带 6 发弹药的霰弹枪、霰弹 ×14	—	0	0
监控室前走廊	—	蜘蛛 ×5	2	2
监控室	—	丧尸 ×4、丧尸 ×4（水蛭 90 个后出现）	0	0
监视室	—	猩猩 ×2	0	0
监禁室	满弹夹的冲锋枪	猩猩 ×2	1	0
拷问室	自带 7 发弹药的霰弹枪、霰弹 ×14、绿草 ×1	猎杀者 ×4	0	2
B2				
房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
地下大厅	急救喷雾剂	猎杀者 ×2、丧尸 ×5（水蛭 90 个后出现）	0	0
作业现场	—	丧尸 ×3	0	3
寄宿舍 A	红草 ×2、自带 30 发硫酸弹的榴弹发射器	丧尸 ×3	3	0
寄宿舍 B	绿草 ×1、蓝草 ×1	丧尸 ×4	0	2
B3				
房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
训练设施走廊	—	蜘蛛 ×3	0	0
训练设施	—	—	1	0
材料仓库	绿草 ×1、Fire Key	爬虫 ×2、爬虫 ×1（水蛭 90 个后出现）	2	1

配置①B

1F				
房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
大厅	绿草 ×2	—	1	2
司令室前走廊	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
司令室	绿草 ×2、蓝草 ×1	—	0	0
厕所	手枪子弹 ×30、冲锋枪弹夹 ×50%	水蛭丧尸 ×1	0	0
餐厅	小刀	丧尸 ×3	2	
厨房	—	丧尸 ×2（水蛭 90 个后出现）	4	3
锅炉房	—	地上的丧尸 ×2	2	1
储藏室	绿草 ×1	猎杀者 ×4	2	
2F				
房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
大厅	—	—	1	1
接待室	自带 15 发子弹的手枪	乌鸦 ×4	2	0
图书馆前走廊	—	猎杀者 ×3，丧尸 ×3（水蛭 90 个后出现）	4	4
图书馆	—	丧尸 ×2	3	2
藏书室	手枪子弹 ×30	丧尸 ×2、地上的丧尸 ×1	3	0
教官室	—	地上的丧尸 ×4	0	4

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
所长室前走廊	—	猎杀者 ×3、丧尸 ×3（水蛭 90 个后出现）	3	2
医务室	自带 8 发子弹的改造手枪	丧尸 ×4	0	1
集会所	小刀	—	2	2
阳台	—	丧尸 ×4、丧尸 ×4（水蛭 90 个后出现）	3	3
毒气实验室	自带 2 发榴弹的榴弹发射器	猎杀者 ×2	0	2
实验室前走廊	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
技术工作室	—	丧尸 ×4、地上的丧尸 ×1	2	2
美术品仓库	—	爬虫 ×2	2	1
酒吧走廊	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
酒吧	红绿合成草药	地上的丧尸 ×3	3	0
放送室	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
会议室	—	丧尸 ×5	2	2

3F

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
饲育室	火焰弹 ×1	爬虫 ×4	0	3
天文台	—	丧尸 ×3、地上的丧尸 ×1	0	4

B1

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
隧道	—	猎杀者 ×5	1	0
下水道	自带 6 发弹药的霰弹枪、霰弹 ×14	—	0	0
监控室前走廊	—	蜘蛛 ×5	2	2
监控室	—	丧尸 ×4、丧尸 ×4（水蛭 90 个后出现）	0	0
监视室	—	猩猩 ×2	0	0
监禁室	满弹夹的冲锋枪	猩猩 ×2	0	2
拷问室	自带 7 发弹药的霰弹枪、霰弹 ×14、绿草 ×1	猎杀者 ×4	2	0

B2

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
地下大厅	急救喷雾剂	猎杀者 ×2、丧尸 ×5（水蛭 90 个后出现）	0	0
作业现场	—	丧尸 ×3	3	0
寄宿舍 A	红草 ×2、自带 30 发硫酸弹的榴弹发射器	丧尸 ×3	0	3
寄宿舍 B	绿草 ×1、蓝草 ×1	丧尸 ×4	1	1

B3

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
训练设施走廊	—	蜘蛛 ×3	0	0
训练设施	—	—	0	1
材料仓库	绿草 ×1、Fire Key	爬虫 ×2、爬虫 ×1（水蛭 90 个后出现）	0	2

配置②A

1F

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
大厅	绿草 ×1、蓝草 ×1	—	2	1
司令室前走廊	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
司令室	绿草 ×1、红草 ×1、蓝草 ×1	—	0	0
厕所	手枪子弹 ×30、霰弹 ×14	水蛭丧尸 ×1	0	0
餐厅	小刀	丧尸 ×3	0	2
厨房	—	丧尸 ×2（水蛭 90 个后出现）	3	4
锅炉房	—	地上的丧尸 ×2	1	2
储藏室	绿草 ×1	猎杀者 ×4	0	2

2F

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
大厅	—	—	1	1
接待室	自带 15 发子弹的手枪	乌鸦 ×4	0	2
图书馆前走廊	—	猎杀者 ×3，丧尸 ×3（水蛭 90 个后出现）	4	4
图书馆	—	丧尸 ×2	2	3
藏书室	手枪子弹 ×30	丧尸 ×2、地上的丧尸 ×1	0	3
教官室	—	地上的丧尸 ×4	4	0
所长室前走廊	—	猎杀者 ×3、丧尸 ×3（水蛭 90 个后出现）	3	2
医务室	自带 8 发子弹的改装手枪、急救喷雾剂	丧尸 ×4	1	0
集会所	小刀	—	2	2
阳台	—	丧尸 ×4、丧尸 ×4（水蛭 90 个后出现）	3	3
毒气实验室	自带 1 发榴弹的榴弹发射器	猎杀者 ×2	2	0
实验室前走廊	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
技术工作室	—	丧尸 ×4、地上的丧尸 ×1	2	2
美术品仓库	—	爬虫 ×2	1	2
酒吧走廊	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
酒吧	红绿合成草药	地上的丧尸 ×3	0	3
放送室	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
会议室	—	丧尸 ×5	3	1

3F

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
饲育室	沙鹰子弹 ×1	爬虫 ×4	3	0
天文台	绿草 ×1	丧尸 ×3、地上的丧尸 ×1	4	0

B1

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
隧道	Fire Key、绿草 ×1	猎杀者 ×5	0	1
下水道	自带 6 发弹药的霰弹枪、霰弹 ×14	—	0	0
监控室前走廊	—	蜘蛛 ×5	2	2
监控室	—	丧尸 ×4、丧尸 ×4（水蛭 90 个后出现）	0	0
监视室	自带 8 发子弹的沙鹰、沙鹰子弹 ×4	猩猩 ×2	0	0
监禁室	—	猩猩 ×2	1	0
拷问室	自带 7 发弹药的霰弹枪、霰弹 ×14、绿草 ×1	猎杀者 ×4	0	2

B2

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
地下大厅	绿草 ×1	猎杀者 ×2、丧尸 ×5（水蛭 90 个后出现）	0	0
作业现场	—	丧尸 ×3	0	3
寄宿舍 A	绿草 ×1、红草 ×1、自带 30 发燃烧弹的榴弹发射器	丧尸 ×3	3	0
寄宿舍 B	绿草 ×2	丧尸 ×4	0	2

B3

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
训练设施走廊	—	蜘蛛 ×3	0	0
训练设施	—	无	1	0
材料仓库	绿草 ×1	爬虫 ×2、爬虫 ×1（水蛭 90 个后出现）	2	1

配置②B

1F

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
大厅	绿草 ×1、蓝草 ×1	—	1	2
司令室前走廊	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
司令室	绿草 ×1、红草 ×1、蓝草 ×1	—	0	0
厕所	手枪子弹 ×30、霰弹 ×14	水蛭丧尸 ×1	0	0
餐厅	小刀	丧尸 ×3	1	1
厨房	—	丧尸 ×2（水蛭 90 个后出现）	4	3
锅炉房	—	地上的丧尸 ×2	2	1
储藏室	绿草 ×1	猎杀者 ×4	2	1

2F

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
大厅	—	—	1	1
接待室	自带 15 发子弹的手枪	乌鸦 ×4	2	0
图书馆前走廊	—	猎杀者 ×3、丧尸 ×3（水蛭 90 个后出现）	4	4
图书馆	—	丧尸 ×2	3	2
藏书室	手枪子弹 ×30	丧尸 ×2、地上的丧尸 ×1	3	0
教官室	—	地上的丧尸 ×4	0	4
所长室前走廊	—	猎杀者 ×3、丧尸 ×3（水蛭 90 个后出现）	3	2
医务室	自带 8 发子弹的改装手枪、急救喷雾剂	丧尸 ×4	0	1
集会所	小刀	—	2	2
阳台	—	丧尸 ×4、丧尸 ×4（水蛭 90 个后出现）	3	3
毒气实验室	自带 1 发榴弹的榴弹发射器	猎杀者 ×2	0	2
实验室前走廊	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
技术工作室	—	丧尸 ×4、地上的丧尸 ×1	2	2
美术品仓库	—	爬虫 ×2	2	1
酒吧走廊	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
酒吧	红绿合成草药	地上的丧尸 ×3	3	0
放送室	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
会议室	—	丧尸 ×5	2	2

3F

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
饲育室	沙鹰子弹 ×1	爬虫 ×4		3
天文台	绿草 ×1	丧尸 ×3、地上的丧尸 ×1		4

B1

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
隧道	Fire Key、绿草 ×1	猎杀者 ×5	1	0
下水道	自带 6 发弹药的霰弹枪、霰弹 ×14	—	0	0
监控室前走廊	—	蜘蛛 ×5	2	2
监控室	—	丧尸 ×4、丧尸 ×4（水蛭 90 个后出现）	0	0
监视室	自带 8 发子弹的沙鹰、沙鹰子弹 ×4	猩猩 ×2	0	0
监禁室	—	猩猩 ×2	0	1
拷问室	自带 7 发弹药的霰弹枪、霰弹 ×14、绿草 ×1	猎杀者 ×4	2	0

B2

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
地下大厅	绿草 ×1	猎杀者 ×2、丧尸 ×5（水蛭 90 个后出现）	0	0
作业现场	—	丧尸 ×3	3	0
寄宿舍 A	绿草 ×1、红草 ×1、自带 30 发燃烧弹的榴弹发射器	丧尸 ×3	0	3
寄宿舍 B	绿草 ×2	丧尸 ×4	2	0

B3

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
训练设施走廊	—	蜘蛛 ×3	0	0
训练设施	—	—	0	1
材料仓库	绿草 ×1	爬虫 ×2、爬虫 ×1（水蛭 90 个后出现）	0	2

配置②C

1F

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
大厅	绿草 ×1、蓝草 ×1	—	0	3
司令室前走廊	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
司令室	绿草 ×1、红草 ×1、蓝草 ×1	—	0	0
厕所	手枪子弹 ×30、霰弹 ×14	水蛭丧尸 ×1	0	0
餐厅	小刀	丧尸 ×3	2	1
厨房	—	丧尸 ×2（水蛭 90 个后出现）	4	3
锅炉房	—	地上的丧尸 ×2	2	1
储藏室	绿草 ×1	猎杀者 ×4	2	1

2F

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
大厅	—	—	2	1
接待室	自带 15 发子弹的手枪	乌鸦 ×4	2	0
图书馆前走廊	—	猎杀者 ×3、丧尸 ×3（水蛭 90 个后出现）	3	3
图书馆	—	丧尸 ×2	3	2
藏书室	手枪子弹 ×30	丧尸 ×2、地上的丧尸 ×1	2	0
教官室	—	地上的丧尸 ×4	0	4
所长室前走廊	—	猎杀者 ×3、丧尸 ×3（水蛭 90 个后出现）	3	1
医务室	自带 8 发子弹的改装手枪、急救喷雾剂	丧尸 ×4	0	1
集会所	小刀	—	2	2
阳台	—	丧尸 ×4、丧尸 ×4（水蛭 90 个后出现）	3	3
毒气实验室	自带 1 发榴弹的榴弹发射器	猎杀者 ×2	0	0
实验室前走廊	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
技术工作室	—	丧尸 ×4、地上的丧尸 ×1	2	1
美术品仓库	—	爬虫 ×2	2	0
酒吧走廊	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
酒吧	红绿合成草药	地上的丧尸 ×3	4	0
放送室	—	水蛭丧尸 ×1	0	0
会议室	—	丧尸 ×5	1	2

3F

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
饲育室	沙鹰子弹 ×1	爬虫 ×4	0	5
天文台	绿草 ×1	丧尸 ×3、地上的丧尸 ×1	0	5

B1

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
隧道	Fire Key、绿草 ×1	猎杀者 ×5	1	1
下水道	自带 6 发弹药的霰弹枪、霰弹 ×14	—	0	0
监控室前走廊	—	蜘蛛 ×5	2	2
监控室	—	丧尸 ×4、丧尸 ×4（水蛭 90 个后出现）	0	0
监视室	自带 8 发子弹的沙鹰、沙鹰子弹 ×4	猩猩 ×2	0	0
监禁室	—	猩猩 ×2	0	2
拷问室	自带 7 发弹药的霰弹枪、霰弹 ×14、绿草 ×1	猎杀者 ×4	2	0

B2

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
地下大厅	绿草 ×1	猎杀者 ×2、丧尸 ×5（水蛭 90 个后出现）	0	0
作业现场	—	丧尸 ×3	3	0
寄宿舍 A	绿草 ×1、红草 ×1、自带 30 发燃烧弹的榴弹发射器	丧尸 ×3	1	2
寄宿舍 B	绿草 ×2	丧尸 ×4	2	0

B3

房间名称	道具 × 数量	怪物种类 × 数量	蓝	绿
训练设施走廊	—	蜘蛛 ×3	0	0
训练设施	—	—	0	1
材料仓库	绿草 ×1	爬虫 ×2、爬虫 ×1（水蛭 90 个后出现）	0	3

打法推荐

强力武器组合无论是“冲锋枪＋榴弹枪硫酸弹”，还是“沙鹰＋榴弹枪火焰弹”都有各自的用处——前者的冲锋枪攻击迅速可以将敌人直接定住，而且也有 50% 的弹夹补充，硫酸弹则对各类生物敌人和水蛭丧尸都有特效；后者的沙鹰一枪可解决除水蛭丧尸外的其他所有单体敌人，不过缺点是射速较慢（在 R1 架构中用 L1 切换目标则可以很大程度削减这个缺点），火焰弹对各类生物敌人和水蛭丧尸也有特效。

水蛭猎人模式中还有两把重中之重的武器：改装手枪和霰弹枪。手枪子弹刚开始两人加起来就有 400 发，而改造后的手枪无论是射速还是威力都可以屠杀任意一屋子的丧尸。鉴于手枪只占一个格，所以留在最后使用它清理丧尸。最好先让 Billy 收集齐他的 50 个蓝水蛭，最后剩一个格道具就装备改装手枪，上弹交给 Rebecca。

游戏开始后先找到强力武器清理强力敌人，包括猎杀者、水蛭丧尸、爬虫、蜘蛛这 4 种。B1 两个屋子的猩猩除了要拿“Distracted from the Hunt”这个杀掉所有敌人的奖杯外无需招惹，因为猩猩在本模式里是强化版的，HP 很多。在这个杀强敌的过程中也可以收集水蛭，不过要做好各个房间水蛭收集的具体记录，以免之后还得挨个排查。

地图方面推荐先收集那些之后会有敌人再生的房间，否则当收集到 90 个以上，两人都只剩 1 个格的时候只能拿刀去拼丧尸会很困难。一些连敌人都没有却有水蛭的房间理所应当的留在最后。惟一需要找的钥匙是 Fire Key，它不是在 B3 的材料仓库就是 B1 的隧道处，尽早拿到开启两个被锁住的门：1F 厨房和 2F 教官室。

收集水蛭时按键不要太快，以免误碰摇杆选择 NO 没有收集到，会误导自己的记录。此外，有的敌人被杀死时会盖住水蛭，这可能会导致看不到，出入本区域刷掉尸体就可以了。位置比较隐蔽的水蛭包括：2F 藏书室推开的书架后（流程中拿到 Book of Good 的地方）；2F 毒气实验室，水蛭在中间的小屋里；B1 监禁室，柱子西侧；B3 训练设施，上层深处地上（流程中拿到手枪改造部件的地方）。

奖杯攻略

白金路线

奖杯总数	48	铜杯	32	银杯	14	金杯	1	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	15小时
在线奖杯	无
最少通关次数	故事模式1.5次+水蛭猎人2次+威斯克模式1次
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

首先要说明几点：① Easy难度没有什么意义，无法获得评价解锁火箭发射器和冲锋枪两种武器；② Hard难度虽然较难，不过可以节省周目数，如果是初次接触本作的玩家，还是建议从Normal难度体验一周目；③威斯克模式通关后无评价，不过能继承其他通关存档（包括水蛭猎人模式）的奖励，可以解锁除和评价相关以外的所有奖杯；④游戏中按Option/START可以暂停游戏，时间会停表，这点与《生化危机HD重制版》不同。最短的白金路线如下：

1. 故事模式直接从Hard难度打起，拿到所有文档、收集武器并改造一把手枪、用Rebecca杀所有BOSS、拿到剧情奖杯及其他部分带条件的奖杯，在3小时30分内通关获得S评价。

2. 读取通关存档开始水蛭猎人模式，以2～3周目完成所有水蛭猎人的奖杯，包括A评价（100水蛭全收集）、敌人全灭、以及单色水蛭全收集等。存档可直接覆盖之前通关的Hard难度存档。

3. 再次开启Hard难度的故事模式，选择Once Again，在列车上拿到Magnum Revolver，在养成所B3改造另一把手枪（一周目没有改造的那把）。此次攻关因为有了全武器无限弹，配合火箭发射器和左轮手枪，可以尝试不存档或不吃草药的奖杯，或尝试两者同时拿到。

4. 游玩威斯克模式，用他满级蓄力的死亡凝视攻击杀死50名敌人，这一次也可以尝试不存档或不吃草药的奖杯。

5. 假若还有其他遗漏，或者不存档或不吃草药还没有拿到，建议开Easy难度拿取，最后达成白金。

Wanna Go for a Ride?（白金）

取得条件： 获得游戏的其他所有奖杯

Train Complete（铜杯）

取得条件： 完成黄道列车篇

Training Facility Complete（铜杯）

取得条件： 完成养成所篇

Laboratory Complete（铜杯）

取得条件： 完成研究所篇

Factory Complete（铜杯）

取得条件： 完成工厂关卡

Treatment Plant Complete（铜杯）

取得条件： 完成处理厂关卡

S is for S.T.A.R.S.（银杯）

取得条件： 以S级评价完成游戏

奖杯说明： 只有Normal和Hard难度通关才有评价。Easy和威斯克模式通关无评价。本作对于评价的要求很简单：只算通关时间。玩家可以随意使用色带存档，随意使用急救喷雾剂回复HP。S级的时间要求为3小时30分内。

From Zero to Hero（银杯）

取得条件： 以Hard难度完成游戏

奖杯说明： Hard难度的特点请参看前文。对于强力弹药稀少的Hard难度，在其他两个难度有些鸡肋的改造手枪以及燃烧瓶会发挥很大用场，尤其是在最终BOSS战的第二阶段。

Who's Got the Herb?（银杯）

取得条件： 不合成草药完成游戏

奖杯说明： 奖杯只要求不合成草药，所以绿草、蓝草、急救喷雾剂以及绿色药品是可以使用的。建议与其他对回复道具有要求的奖杯一起解锁。

Save Your Prayers（金杯）

取得条件： 没进行过储存完成游戏。

奖杯说明： 存档方法是传统的在打字机处使用色带来进行的。流程从开始到最后，总共有两次明确倒计时——①黄道列车最后的刹车3分30秒、②最终BOSS战5分钟；两次隐藏倒计时——①蜈蚣BOSS战3分钟、②救助被猩猩袭击而半吊在空中的Rebecca为5分钟。此外还有1处机关可以杀掉Rebecca——在拿取Fire Key的时候Billy松手（按R2切换至共同行动）。普通敌人“大青蛙”用舌头缠住主角生吞能直接一击必杀，当玩家的HP削减至一定程度时，一些BOSS也会发动即死攻击。奖杯最大的难度是Rebecca的HP过低，以及是否与“不使用回复道具”这个奖杯一起拿到。首先，建议取得所有武器无限弹、火箭发射器，左轮手枪后再来挑战；其次，尽可能地使用Billy战斗，让Rebecca处在安全的场所；最后，最终BOSS战时注意用右摇杆操纵Rebecca让她远离攻击。

Allergic to First Aid Spray（银杯）

取得条件： 不使用急救喷雾剂完成游戏

奖杯说明： 可以与其他对回复道具有要求的奖杯一起解锁。

This is Serious Business（银杯）

取得条件： 不使用任何回复道具完成游戏

奖杯说明： 和“不存档通关”一样算是一大难点，假如想要节省通关次数、将两个奖杯一起拿到则需千万小心。首先要对流程滚瓜烂熟，知道到哪里会有什么敌人；其次要对BOSS战做好万全的准备，尤其是最终BOSS。此外还要格外小心蜘蛛，一旦中毒不能吃蓝草，HP会逐渐削减最终降至1。

Taking the Sting Out（铜杯）

取得条件： 击败BOSS大蝎子

Centurion Disciplinarian（铜杯）

取得条件： 击败BOSS大蜈蚣

Die, Devil Bird!（铜杯）

取得条件： 击败BOSS大蝙蝠

Proto Tyrant Down（铜杯）

取得条件： 击退BOSS原型暴君

Proto Tyrant Down Again（铜杯）

取得条件： 击败BOSS原型暴君

Hey, Queenie! Feast on this!（铜杯）

取得条件： 击败BOSS水蛭女王

That's Officer Chambers to You（银杯）

取得条件： 使用Rebecca击败除大蜈蚣以外的其他所有BOSS

奖杯说明： 可能错过的奖杯。BOSS战按流程顺序分别为：大蝎子、大蜈蚣、大蝙蝠、暴君、暴君第二战、水蛭女王第一形态、水蛭女王第二形态。按照攻略打的话，需要在黄道列车上选择Billy爬上车顶，Rebecca就会留在车厢迎战大蝎子；大蜈蚣肯定是用Billy来打，奖杯条件里也提到了；大蝙蝠需要Billy站在礼拜堂外面的机关上，用Rebecca进去打BOSS；暴君第一战肯定是由Rebecca来打；暴君第二战假若带着Billy一起打，那么需要Rebecca至少完成最后一击；水蛭女王第一形态同理需要Rebecca完成最后一击，而第二形态就没所谓了，开天窗前使用谁将它的HP削减到一半触发剧情都可以。需要注意的是本奖杯在通关后才会解锁，若是一周目就想拿到，

资讯汇聚 聚焦国行 特别企划 奖杯珍藏 深度特攻 WALKTHROUGH

尽量多在 BOSS 战前存档，以免误用 Billy 解决了暴君第二战和水蛭女王第一战。

Zero In（铜杯）

取得条件： 用会心一击爆头击败一个敌人

奖杯说明： 共有 6 把武器能够爆头，分别是手枪、改造手枪、猎枪、霰弹枪、沙鹰以及左轮，而能被爆头的只有普通的丧尸。手枪无论改造与否，爆头都是随机的，只是概率不一样；猎枪和霰弹枪需要丧尸离主角还有 2 步远时将枪杆上扬（朝上瞄准）开枪即可；沙鹰和左轮只要瞄准对着丧尸就是爆头。

Burned Alive（铜杯）

取得条件： 烧死一个敌人

奖杯说明： 用火杀敌的方法有两种——①合成燃烧瓶（空酒瓶 + 汽油）、②榴弹发射器 + 火焰弹。

Dead, Dead, Deadski（铜杯）

取得条件： 用脚踩死一个敌人

奖杯说明： 一些在地上装死或是爬动的丧尸，接近它们会被撕咬脚部，此时快速按键（或者不按也行，只是会多损失一些 HP），主角就会将丧尸的头踩爆。

This is How You Recycle（铜杯）

取得条件： 合成一个燃烧瓶

Fashion Plate（铜杯）

取得条件： 换上一套新服装

Here I Come to Save the Day（铜杯）

取得条件： 攻击一个正在纠缠同伴的敌人

奖杯说明： 两人行动时，副角色会被一些敌人抓住（比较常见的是丧尸撕咬），此时用任意武器攻击敌人，让副角色不再被它纠缠即可。

Guns are Too Quick（铜杯）

取得条件： 用匕首杀死一个敌人

Misdirected Hostility（铜杯）

取得条件： 射断一个丧尸的双腿

奖杯说明： 在养成所 1F 储藏室取得霰弹枪后，对袭来的丧尸向下瞄准攻击就会射断它的双腿，距离把握和爆头基本一样。

Alley-oop!（铜杯）

取得条件： 射落一只正在跳跃攻击的猎杀者或猩猩

奖杯说明： 猎杀者所有攻击都为正面，而猩猩经常会蹬墙改变方向。在处理厂的 B6 联络通路 B，进门就会有两只猎杀者正对着主角。此时距离适中的它们有很大几率发动跳跃攻击，提前按 R1 键架构好后，等它们跳到空中的一刹那立刻向上瞄准就能射落。

Sit, Boy, Sit! Good Dog（铜杯）

取得条件： 从一只正在撕咬或扑倒你的丧尸犬的攻击中逃脱

奖杯说明： 本作中丧尸犬的戏份很少，只有黄道列车上能碰到 4 只，前两只在捡到 Dining Car Key 后会破窗而进，后两只在使用 Panel Opener 来到贮藏室就会出现。撕咬和扑倒是丧尸犬正面的两种攻击方式，不难触发。

Custom to Bust 'Em（铜杯）

取得条件： 制作一把改造手枪

Green is the Color（铜杯）

取得条件： 使用一个绿色药品

奖杯说明： 即 Rebecca 用药箱在绿色罐子中采集到的药品。

How 'Bout a Light, Bud?（铜杯）

取得条件： 用燃烧瓶或者火焰弹杀死一只水蛭丧尸

Fileophile（铜杯）

取得条件： 阅读所有文档

奖杯说明： 可能错过的奖杯。奖杯的官方表述有误，并不需要阅读，只要获得就可以了。具体收集位置请参看前文流程攻略。

Apprentice of Unlocking（铜杯）

取得条件： 取得所有的钥匙并使用它们

奖杯说明： 可能错过的奖杯。游戏中有一把钥匙是与剧情无关的——Locker Key，其他在流程中都必须获得然后使用。

I Have the Touch（银杯）

取得条件： 只用刀击败水蛭丧尸

奖杯说明： 水蛭丧尸攻击力很高而且比较灵活，绕到背后或者侧面用刀划它。

Find Time to Combine（铜杯）

取得条件： 组合所有可能的草药组合

I Could Shoot, You Know（银杯）

取得条件： 获得所有武器

奖杯说明： 可能错过的奖杯。这个奖杯只能在同一个存档里完成，而为了拿到 Rocket Launcher 和 Submachine Gun，只能通过打 Normal 或 Hard 难度得到 S 评价才可以。两位主角的改造手枪算两把武器，所以在完成一次游戏并改装一把武器后，至少要完成水蛭猎人的 B 评价，能够取得 Revolver Magnum。此时读取水蛭通关存档再次进行游戏，在黄道列车的二等包厢 B 拿到奖励的左轮，到了养成所地下 B3 改造另一把武器即可获得该奖杯。除此之外燃烧瓶也算作武器，而榴弹发射器则需要上弹过 3 种弹药（榴弹、硫酸弹、火焰弹）。

Winged Spawn of Satan（银杯）

取得条件： 在礼拜堂中杀死 16 只小蝙蝠

奖杯说明： 可能错过的奖杯。在与大蝙蝠的 BOSS 战中，当它身中 2 发火焰弹后（HP 被削减 30%）会召唤出小蝙蝠，这些小蝙蝠的 HP 只有 1，任何武器对它们都是一击必杀。推荐在这场战斗之前存档，然后用有身高优势的 Billy 拿刀对着空中敌人的方向挥，当小蝙蝠过来攻击时就会被划死了。当大蝙蝠的 HP 削减至 30% 以下后还会召唤出 20 只小蝙蝠，但同屏只会同时存在 8 只。

Welcome to Team Wesker（银杯）

取得条件： 换上 Wesker 小队的服装

奖杯说明： 完成过一次威斯克模式后就会为 Rebecca 解锁该服装，在故事模式中换上即可。

Calm the Zombie Nerves（铜杯）

取得条件： 用 Rebecca 弹钢琴

奖杯说明： 可能错过的奖杯。养成所 2F 酒吧有一个需要弹钢琴的解谜，这里需要用 Rebecca 先去弹一次，结果弹跑调了。假若直接使用 Billy 去弹钢琴，即使再让 Rebecca 去弹她也会拒绝。

I'm a Medic, Not a Bodybuilder（铜杯）

取得条件： 用 Rebecca 尝试推重物

奖杯说明： 可能错过的奖杯。游戏中有两个物体 Rebecca 推不动，分别是养成所 2F 藏书室的书架以及处理厂 B7 水槽室下面的铁箱。

On Leather Wings（铜杯）

取得条件： 被大蝙蝠抓至空中

Trying Out New Things（铜杯）

取得条件： 玩一次水蛭猎人模式

A Weird Interest in Leeches（银杯）

取得条件： 以 A 评价完成水蛭猎人模式

Leech-Shaped Hole in my Heart（铜杯）

取得条件： 以 E 评价或以上完成水蛭猎人模式

Who Needs Partners?（银杯）

取得条件： 只收集齐一种颜色的水蛭模型

奖杯说明： 注意是只能取得某种颜色的 50 个，另一种颜色一个都不能拿，比如 50 蓝 +0 绿，或者 50 绿 +0 蓝。

Distracted from the Hunt（银杯）

取得条件： 在水蛭猎人模式里杀死所有敌人

20/20 Vision（银杯）

取得条件： 使用满级蓄力的死亡凝视杀死 50 个敌人

奖杯说明： 可能错过的奖杯，威斯克模式限定。游戏中敌人比较稀少，不过在通过 Hookshot 来到黄道列车 2F 的一等包厢、取得 Jewelry Box 出门后会有大量水蛭，这里可以刷很多杀敌数。